
SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
N.9 ■ ENERO 1997
MADE IN JAPAN
• PLAYSTATION
WINNING ELEVEN 97
Todo el espectáculo del fútbol en el juego oficial de la Liga japonesa.
PSYCHIC FORCE
• SATURN
PRIKURA
Atlus produce un arcade que causará sensación por su diseño gráfico.
SAMURAI SHODOWN III
• NINTENDO 64
WONDER PROJECT J2
El gran clásico de Enix para Super Famicom debuta en los 64 bits.
¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
EN FOTOS A TODA PÁGINA
MANGAZONE
• PLAYSTATION
COBRA
La obra de Buichi Terasawa deja honda huella en la potente máquina de Sony.
SUPERMANGA
• PAPELES AMARILLOS
•AH! MI DIOSA
•EL FENOMENO MANGA
•SAILOR MOON
•SAMURAI SHODOWN
•MANGAKA•
Sexta entrega del juego de cartas coleccionables exclusivo para JAPANMANIA.





鳥坂田博信堀雄

HITOMI SUZUKI

"CINCO DE CADA DIEZ PERSONAS SUELEN SER LA MITAD"

Con esta asombrosa afirmación, que pocos de los presentes nos atrevimos a discutir, concluyó Hitomi su conferencia sobre el hombre moderno en el Quinto Foro Intenacional «Sociología y otras menudencias al uso», celebrado hace apenas dos semanas en Aluche (Madrid). Hitomi, la gran vencedora en el apartado «Manos Libres», demostró en estas jornadas que esta ciencia aún tiene mucho que decir y no poco que callar.







Dispuestas a superar el listón puesto por sus antecesoras en estas mismas páginas, aquí tenéis otra remesa de japonesitas en trajes de baño. Parecía prácticamente imposible, pero, una vez más, lo han vuelto a conseguir.



FOTOS NIPON GIRLS:
TAKESHI ISHUIN & SHINOBU TSUKAHARA

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO




JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, J. L. del Carpio, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Ikue Koriyama, Profesor Augustus Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

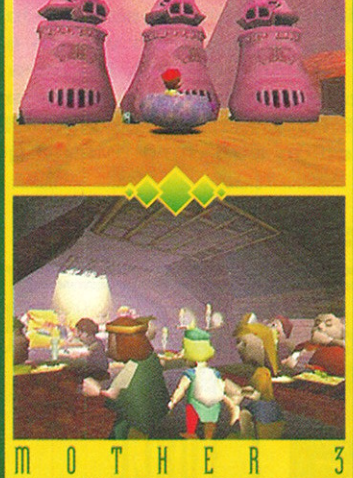




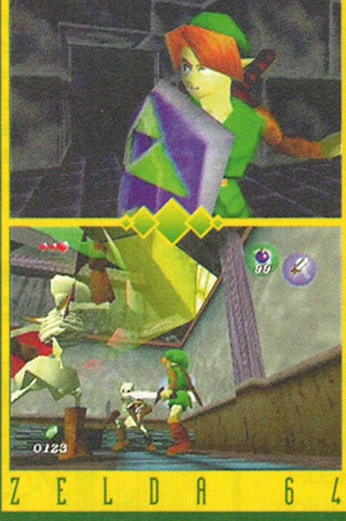



FERIA SHO


DUAL HEROES



MOTHER 3


ZELDA 64


YOSHI'S ISLAND 64


GAMBARE GOEMON 5

PERFECT STRIKER

Los pasados 22 y 24 de Noviembre tuvo lugar en **Tokio** la popular feria **Shoshinkai** con un protagonista indiscutible: ***Nintendo 64***. Entre las principales novedades se pudo ver al fin la esperada unidad ***64 Disk Drive*** (***64DD***), con una velocidad equivalente a una unidad CDx4 y capaz de almacenar 64 *megabytes* en cada disco. Hasta el momento son cinco los juegos desarrollados para este soporte: CREATOR, FIRE EMBLEM 64, LEGEND OF ZELDA 64, MOTHER 3 y SUPER MARIO RPG 2. Así mismo, vieron la luz un *modem* fabricado por **Seta** y un curioso periférico, *Vibrator Pack*, que ajustado al mando de ***N64*** tiene la peculiaridad de transmitir al jugador todo tipo de sensaciones. Entre los 40 títulos que se pu-



LOS MANGAS QUE NO CONOCEMOS

ALERTA ROJA

KAMISAMA WA SAUSPOU
de Shinji Imaizumi

Este curioso y emocionante manga, publicado en la revista SHONEN JUMP entre 1988 y 1990, nos cuenta las desventuras de un valiente joven llamado Dan... un joven valiente, sí, pero también desgraciado. Veréis: nada más empezar la historieta, su padre mata en un combate de boxeo a su mejor amigo, por lo que huye a **Estados Unidos**, donde enferma y muere. Poco después, Dan queda al cuidado de una orden religiosa un tanto estrafalaria y se hace monje sin dejar de lado su preparación física, con la pretensión de hacer realidad el sueño de su progenitor: convertirse en Campeón del Mundo.

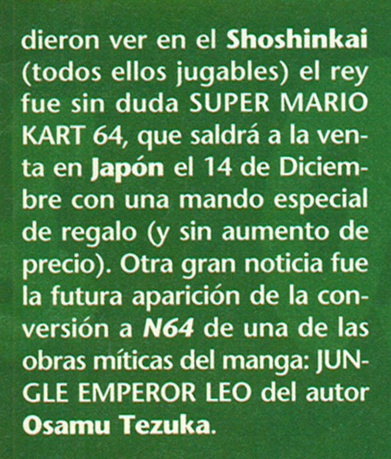


Tras unos años de entrenamiento, Dan regresa al **Japón**, donde se preparará a fondo en el gimnasio regentado por -¡qué cruel es el destino!- la hija del hombre al que su padre mató: Misuzu. ¿Hay que decir que se enamorará de ella? ¿Y que él es un ingenuo de tomo y lomo? ¿Y que los personajes secundarios tratarán de instruirle? ¿Y que, a pesar de no poder pronunciar dos frases seguidas, sus técnicas de combate le hacen prácticamente invencible? Pues nada, no lo digo.

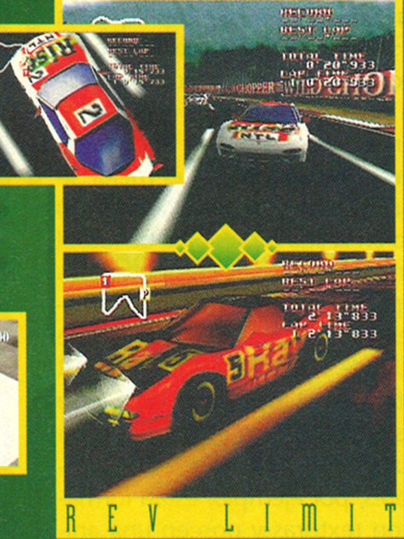
POL ROCA

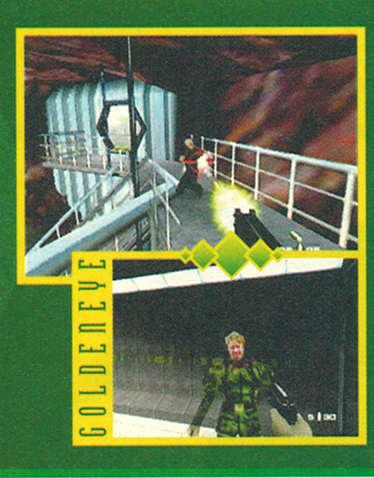
SHINKAI





BLAST CORPS





REV LIMIT



STARFOX 64

GOLDENEYE

ST. ANDREWS GOLF

dieron ver en el **Shoshinkai** (todos ellos jugables) el rey fue sin duda SUPER MARIO KART 64, que saldrá a la venta en **Japón** el 14 de Diciembre con una mando especial de regalo (y sin aumento de precio). Otra gran noticia fue la futura aparición de la conversión a ***N64*** de una de las obras míticas del manga: JUNGLE EMPEROR LEO del autor **Osamu Tezuka**.





LLEGA EL TERCER RIDGE.

El 3 de diciembre fue una fecha muy especial para los usuarios de *PlayStation*. Ese día sólo salió un único título de *PSX* a la venta, y era ni más ni menos que la tercera entrega de la estrella indiscutible de **Namco**: **RAGE RACER**. Con una *intro* y unos gráficos a años luz de todo lo que hayáis visto en cualquier otro arcade de conducción, el nuevo rey de la carretera nos ofrece una variopinta selección de vehículos diferentes, la posibilidad de mejorarlos con el dinero conseguido en cada carrera y ¡atención! decorarlos con nuestros propios diseños. Posiblemente, el mejor juego de coches de la historia.

がなの
のおお

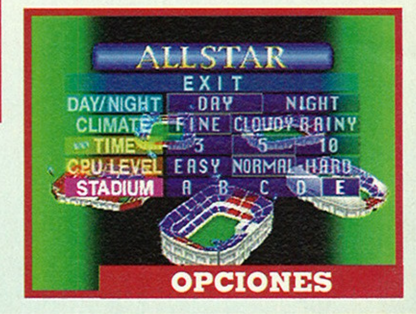

REPETICION


PENALTI



EQUIPOS


FREE KICK



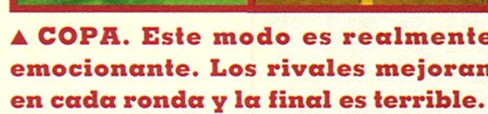
OPCIONES

Con juegos como éste que os presentamos, aquella antigua creencia que afirmaba que los japoneses sólo se limitaban a copiar y que no aportaban prácticamente nada novedoso se derrumba, una vez más, ante otro gran ejemplo de su inigualable buen hacer. **WINNING ELEVEN 97**, vaya por delante, es el mejor simulador de fútbol que hemos visto para ***PlayStation*** hasta la fecha. Basado en la liga profesional de fútbol japonesa, cuenta con las principales competiciones nacionales (Liga, Copa y All Star) y todos los jugadores y equipos de esta temporada. A caballo entre WORLD WIDE SOCCER de ***Saturn*** y ADIDAS POWER SOCCER de ***PlayStation*** en el aspecto gráfico, este juego de **Konami** es un auténtico espectáculo en que todo brilla con un realismo simplemente extraordinario. Los jugadores, por ejemplo, están formados por polígonos con texturas y poseen una animación tan perfecta y rica en detalles que tendremos la sensación de estar viendo una retransmisión deportiva. Además cada uno de los jugadores cuen-









▲ **COPA. Este modo es realmente emocionante. Los rivales mejoran en cada ronda y la final es terrible.**

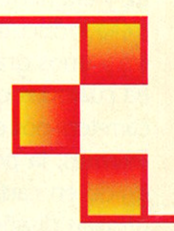


▲ **ALL STAR. Algo muy típico de los juegos de fútbol nipones. Los mejores de la liga tienen una cita aquí.**


▲ **LIGA. Muchos partidos a doble vuelta y con la regla del gol de oro. El modo de juego más duradero.**

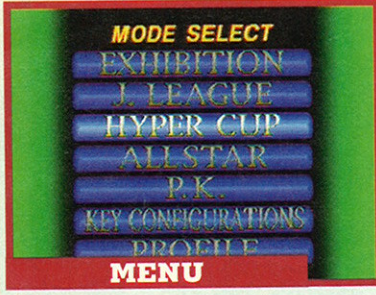
WINNING ELEVEN 97






ALINEACIONES


TARJETA



MENU

ta con su propio aspecto físico y una digitalización de su rostro. Para que nada os falte, el juego cuenta con varios campos, diferentes climatologías, todo tipo de tácticas y formaciones, y un archivo con todos los datos de los protagonistas.

En cuanto a jugabilidad, **WINNING ELEVEN 97** es un programa rápido, manejable y con una dificultad que entusiasmará a los amantes de los retos complicados. Aunque los porteros son más bien torpes, alcanzar la portería es tan difícil como callar a **The Punisher** por lo que todo queda compensado. Además, el nivel de los contrarios es tan alto que sus llegadas al borde del área son casi siempre gol.

En resumen, por su belleza, calidad y selectiva jugabilidad, **WINNING ELEVEN 97** es el principal candidato al trono del deporte rey en ***PlayStation***.

DE LUCAR



CD ROM がなの
PLAYSTATION
KONAMI

PROFILE







CD ROM

PLAYSTATION

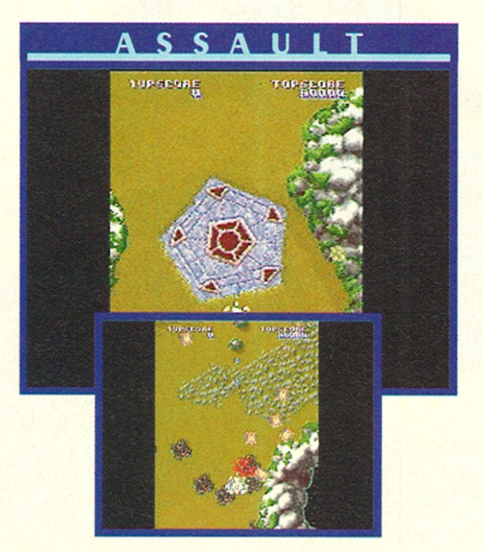
NAMCO

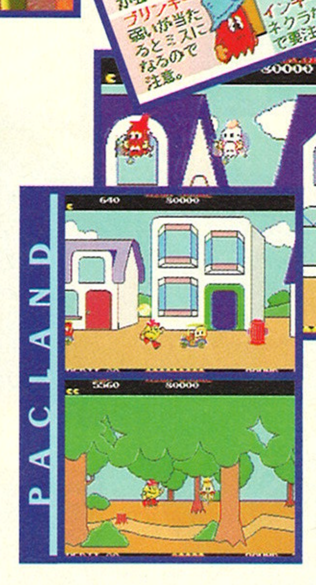
GENPEI

Ya tenemos con nosotros la cuarta entrega de la más célebre saga de clásicos aparecida hasta la fecha, y que ha servido como referencia a otras compañías para sacar al mercado muchas de sus joyas olvidadas en el tiempo. Tenemos ante nosotros el mejor volumen de todos los de **Namco**, y todo por la inclusión de dos auténticos juegazos, en especial el matamarcianos ORDYNE, que por sí solo se podría sacar al mercado sin desmerecer para nada con otros colegas mucho más contemporáneos, como todo un PARODIUS. Aparte del colosal ORDYNE, PACLAND es la otra gran propuesta que incluye esta compilación, eclipsando entre los dos a los otros tres juegos que no gozan, ni por asomo, de su calidad y diversión. Esperemos que cuando se convierta a formato PAL eliminen alguno de estos insulsos juegos y se incluyan otros más emparentados con las recreativas clásicas europeas. Por lo demás, el mismo esquema de anteriores versiones, con *intros* más que cuidadas y el indispensable modo museo.

THE SCOPE

ISHTAR





ORDYNE

Un colosal matamarcianos de corte clásico y jugabilidad excelsa que os maravillará.

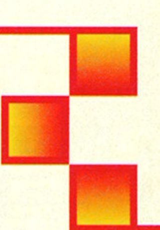
ASSAULT

PACLAND

Otro de los legendarios de Namco que, a pesar de su veteranía, mantiene sus encantos.

NAMCO MUSEUM VOL.4





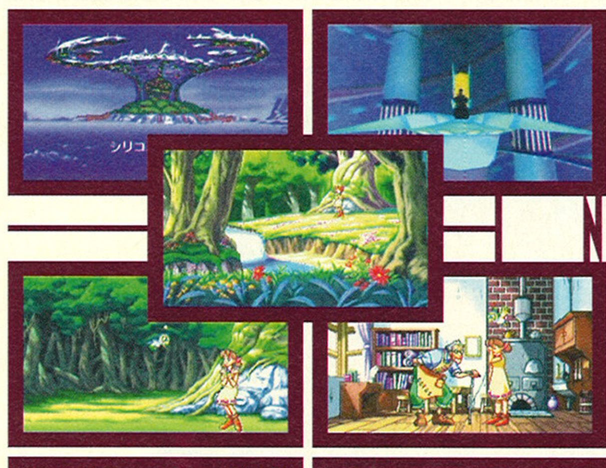


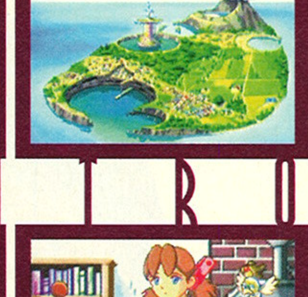
鳥坂田博信堀雄

YUKI SAKAMOTO

"LAS EMISORAS DE RADIO DEBERIAN ESTAR PROHIBIDAS"

Yuki, japonesa afincada desde hace meses en el casco viejo de Barbate, está que trina con Radio Amor. Su terrible enfado se debe a cierto locutor, un tal Ratun «GREAT FROSTY» Montón, se pasa horas y horas berreando sin que la emisora haya sido aún inagurada. Su volumen de voz es tan atronador que ya cuenta con oyentes en otras provincias.



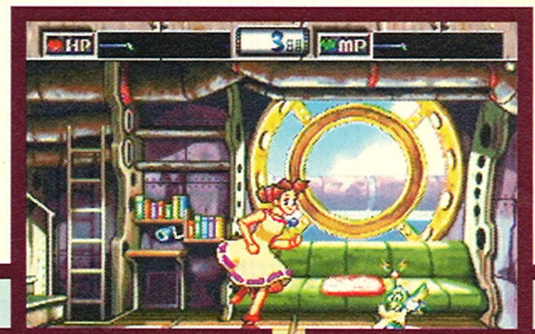



















Hace un par de años y curiosamente el mismo día de mi cumpleaños, exactamente un 9 de Diciembre de 1994, apareció en tierras japonesas un curioso cartucho de ***Super Famicom*** llamado WONDER PROJECT J creado por dos de los múltiples equipos de programación de **Enix** (**Mint** y **Almanic** si no recuerdo mal). La popular compañía japonesa había creado un nuevo concepto de juego llamado «aventura de comunicación» en la que nos comunicábamos con un muñeco de madera llamado Pino (ejem...) a través del *control pad* y un puntero. Dos años después, el 22 de Noviembre, ha visto la luz en **Japón** la segunda parte, bautizada como **WONDER PROJECT J2**, y en esta ocasión en forma de cartucho de 64 megas para ***Nintendo 64***. En este nuevo proyecto han participado muy activamente los programadores de **Givro** como cabeza visible junto a **Mint**, y los programadores *in-house* de la propia **Enix**. En **WPJ2** el protagonismo corre a cargo de una simpática e inquieta mozuela y se sigue respirando el aroma de «aventura de comunicación» que rezumaba la primera parte. En la *intro* y a lo largo del juego se combinan



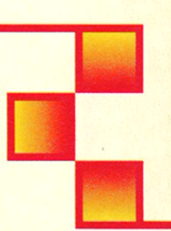


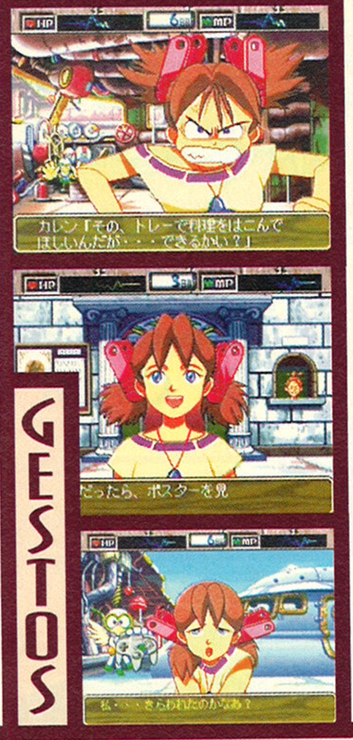






WONDER PROJECT J2






64 MEGAS

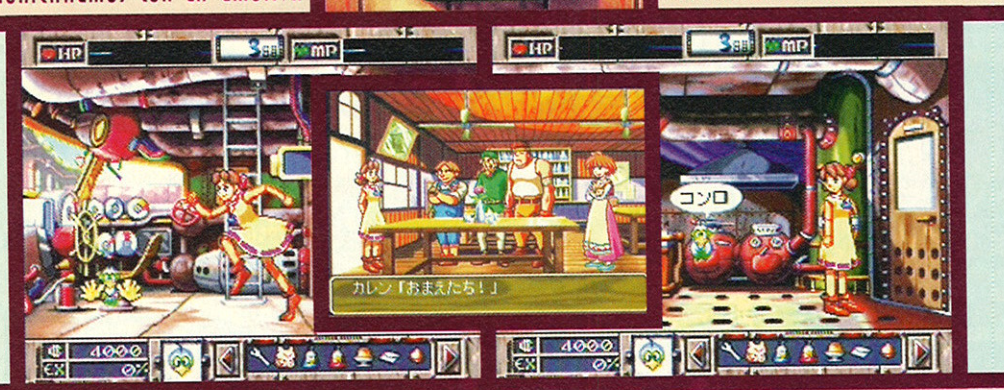
NINTENDO 64

ENIX-GIVRO-MINT

GESTOS

A TRAVES DEL CONTROL PAD, Y UTILIZANDO AL SIMPATICO PAJARILLO, NOS COMUNICAREMOS CON LA EMOTIVA PROTAGONISTA DE WONDER PROJECT. DE NUESTRAS ACCIONES Y DECISIONES DEPENDERA SU ESTADO DE ANIMO.

ASCENSOR

SECUENCIAS

DURANTE TODO EL JUEGO SEREMOS PARTICIPES DE MULTIPLES SECUENCIAS DE GRAN BELLEZA, COLORIDO Y ESPLENDIDAS ANIMACIONES. PARECE MENTIRA QUE ENIX Y GIVRO HAYAN LOGRADO INCLUIR TODAS ESTAS ESCENAS ANIMADAS EN TAN SOLO 64 MEGAS.



dibujos interactivos de una calidad asombrosa y elementos en 3D que ponen de manifiesto las asombrosas capacidades poligonales de ***N64***. Esto lo podremos comprobar a la perfección cuando nos introduzcamos en el ascensor de la mina y comencemos a surcar las galerías subterráneas en un entorno vectorial perfectamente recreado. La interactividad con el protagonista ha mejorado bastante respecto a la primera parte, y dependiendo de nuestras acciones, decisiones e influencias seremos recompensados con gestos de alegría o auténticos berrinches mañaneros. El quinto juego de ***Nintendo 64*** que ve la luz en **Japón** (con *controller pak* de regalo) quizá no llegue a territorio occidental, pero no he querido perder la oportunidad de mostraros unas cuantas pantallas para que disfrutéis con su asombrosa calidad gráfica.

THE ELF


















Tras los excelentes resultados cosechados por REAL BOUT, tan sólo quedaba por ver como **SNK** aprovecharía su flamante ampliación de memoria para ***Saturn*** en siguientes lanzamientos, como este **SAMURAI SHODOWN 3**. El resultado no puede ser más esperanzador. No sólo se ha reducido el tiempo de carga a su más mínima expresión (ni en una ***Neo Geo CDZ*** cargaría más rápido), sino que la calidad técnica del juego es francamente impresionante. Un *scaling* perfecto, animaciones suaves y fluidas, y toda la jugabilidad del original hacen de esta versión ***Saturn*** uno de los mejores juegos de lucha aparecidos hasta el momento para éste o cualquier otro sistema. Y **SNK** sin distribuidor en Occidente todavía. **Sony** está empezando a distribuir sus productos en **Estados Unidos**, pero de las magníficas adaptaciones para los 32 **bits** de **Sega**, ni «*flowers*».

NEMESIS









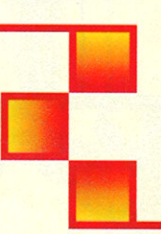




POR DESGRACIA, LA ENTREGA PSX DE SAMURAI SHODOWN 3 NO ALCANZA NI EN BROMA LA CALIDAD DE SATURN. ES MALO DE SOLEMNIDAD.

SAMURAI SHODOWN III







鳥坂田博信堀雄

TOYOMI ISHIKAWA

"NO ES QUE ESTE TRISTE, ES QUE NO SE SONREIR BIEN"

Tres horas de sesión fotográfica (más otra para el bocata de sardinas), le costó al fotógrafo descubrir el motivo por el que esta nipona no sonreía. Le hicieron cosquillas, le contaron el chiste de la vaca, las peripecias amorosas de The Punisher... y nada. Toyomi, con lágrimas en los ojos, acabó por confesar que ella no tiene ni un solo diente.



La fantástica intro del juego nos narra la invasión del reino del Ruibardo Salvaje a manos del malvado Don Hilarión y su séquito de villanos gritones, entre los que destaca The Punisher, el lapón aullador. La calidad técnica de la intro, como podéis ver en las imágenes, es excelente. Lástima que sea tan corta.

Prikura Daisakusen incluye de regalo un práctico calendario de este nuevo año decorado con doce impresionantes ilustraciones a todo color

PRIKURA DAISAKUSEN

Enmarcado dentro de la categoría de arcade puro y duro, **PRIKURA DAISAKUSEN** recuerda bastante a la máquina recreativa MOONWALKER de **Sega**, esquivando cientos y cientos de enemigos a través de largo pasillos isométricos. En el juego de **Atlus** no podremos disfrutar de los bailes y magreos corporales de **Michael Jackson**, pero contaremos en cambio con los servicios de Kurara, uno de los luchadores de POWER INSTINCT 2, su prima, y un gigantesco perrazo de nombre Gurey. Los tres tienen ante sí un buen número de niveles, muchos enemigos y distintos tipos de armas e *items*, que van desde la maza del viejo de los turrones **Picó** hasta la entrañable bola de pinchos. A pesar de que su mecánica es algo simple y reiterativa, el hecho de tener algunos de los mejores gráficos vistos en *Saturn* hasta la fecha hacen de **PRIKURA** un CD interesante.

NEMESIS





鳥坂田博信堀雄

NORIKO WATANABE

"LE HE PEDIDO A PAPA NOEL ALGO MUY ESPECIAL"

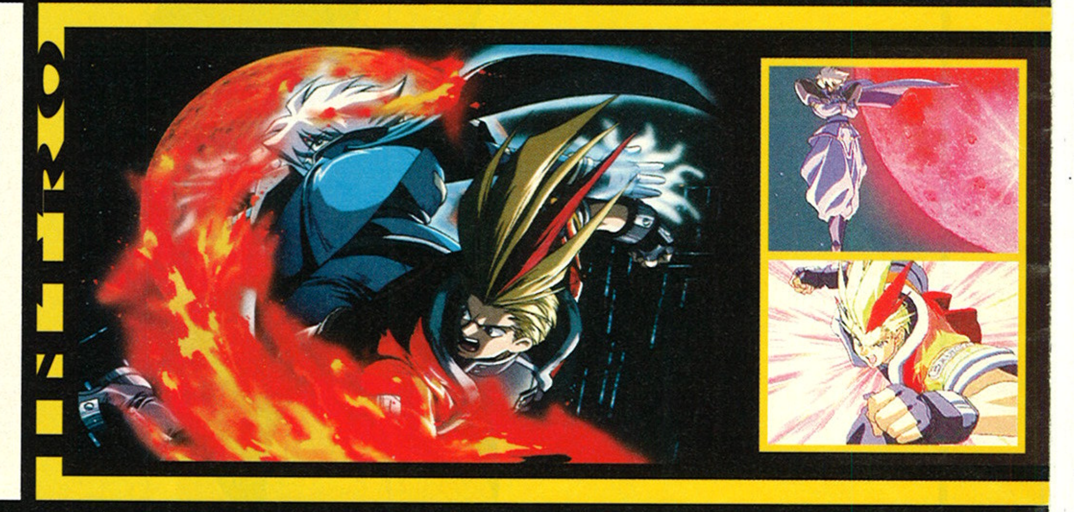
Esta sí que sabe. Atrás quedaron los tiempos en que las chicas de su edad le pedían a Papá Noel una muñeca o un traje de enfermera con escote. Ahora lo que se lleva es lo de Noriko, que ha pedido un cuerpo de modelo y, el próximo año, una cabeza de tres tallas menos. Así ya no tendrá que pedirle prestado a la vecina este con el que posa en la foto.



Adaptación de la recreativa del mismo nombre, la última aportación de **Taito** al catálogo de ***PlayStation*** es un original *beat´em-up* de corte poligonal a medio camino entre el IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU de ***Saturn*** y ***PSX*** y el añorado BASTARD! de ***Super Famicom***. Dividido en cuatro modos de juego diferentes (*Arcade Mode, Story Mode, Training Mode* y *Vs Mode*), **PSYCHIC FORCE** está compuesto por un elenco de ocho fulanos de lo más variopinto, entre los que destaca un ángel femenino que responde al nombre de Emilio ¿? y una mole parduzca llamada Gates que llega a ocupar toda la pantalla con su inmensa masa muscular. Por supuesto no falta el jefazo final, llamado Kieth, al que (como ya es costumbre) podremos seleccionar una vez que acabemos el juego en nivel *Hard*. La originalidad de **PSYCHIC FORCE** reside en que todos los combates se desarrollan dentro de los límites de un cubo imaginario, dentro del cual los luchadores pueden volar con toda libertad. Como en BASTARD! aquí flota todo el mundo, y las magias son el verdadero eje central del juego, relegando el contacto físico a un segundo plano. Esto es lo que quizás ha condenado a **PSYCHIC FORCE** entre algunos grupúsculos











La vista del juego se acerca y aleja según a la distancia a la en que se encuentran los luchadores.















Los escenarios reproducen parajes tan variopintos con ciudades, templos budistas o el interior de un volcán en erupción.









PLAYSTATION

TAITO









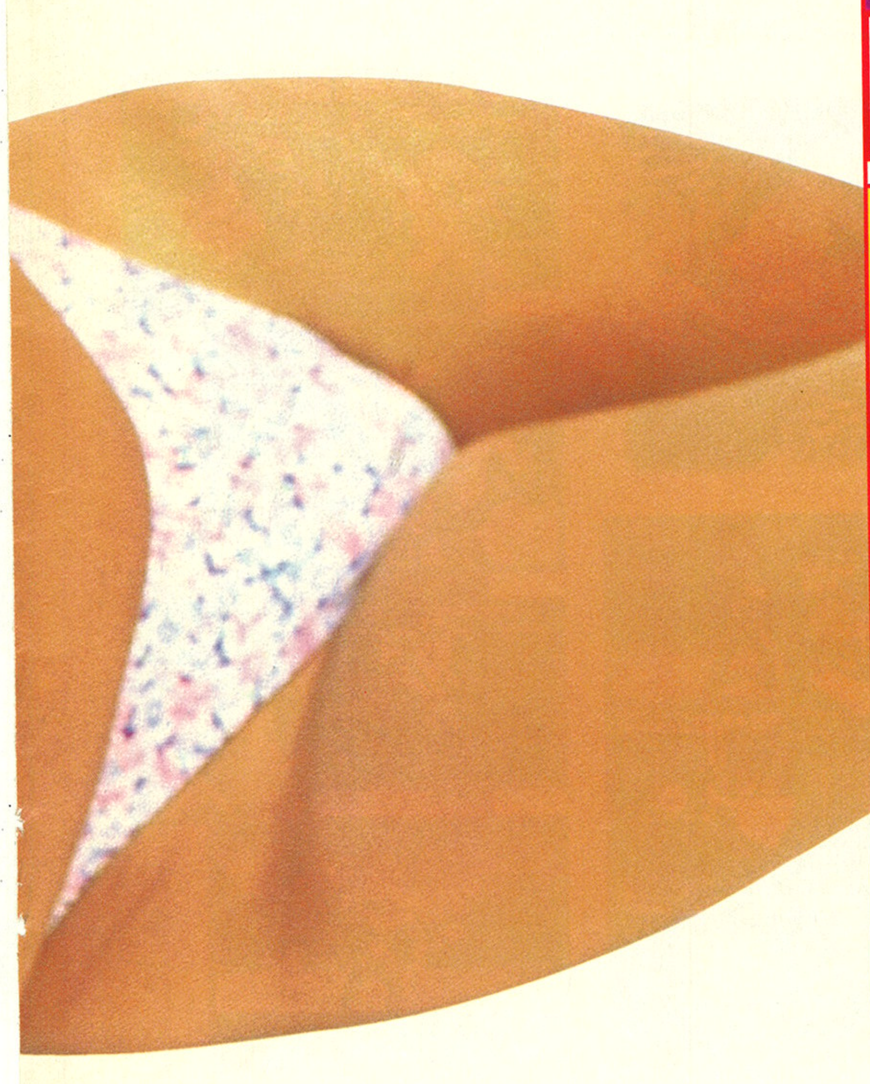


de fans de arcades de lucha, que acostumbrados a disfrutar con combates a puños desnudos, no han asimilado muy bien un juego en el que toda la mecánica se centra en ejecutar magias en la distancia. Por nuestra parte, nos parece un buen juego. Nos impresionó bastante cuando lo vimos por primera vez en el pasado **Salón del Manga y el Videojuego**, en parte por su espectacular secuencia de introducción (una de las mejores hasta la fecha en ***PSX***). La pena es que es poco probable que salga algún día del mercado japonés.

NEMESIS







鳥坂田博信堀雄

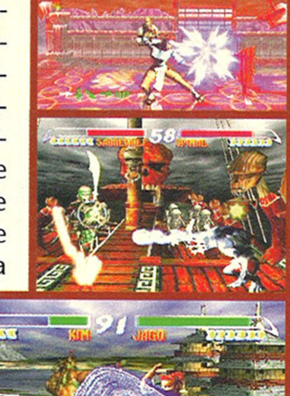
MASAYO KASAHARA

"DREAMER ME HIZO UN TRUCO QUE ME TIRO DE ESPALDAS"

Cuidado con R. Dreamer, porque parece un santurrón pero no sabéis como las gasta cuando le tocan la moral. Mirad sino a Masayo, que le esperó a la salida del curro durante meses para pedirle un truco de su juego favorito. Antes de que Masayo pudiera decir nada, el Rey del Truco le hizo un combo que la dejó sin respiración y con algo menos de ropa que en la fotografía.

ながの





Ya sabemos que este juego no es ni mucho menos japonés, pero debido a su repercusión en el mercado nipón lo incluimos en **JAPANMANIA**. **Rareware** y **Nintendo** se unen para ofrecernos la secuela del KI de *SNES*. Y lo llamo secuela porque aunque **Nintendo** anunciaba que **KILLER INSTINCT GOLD** sería una mezcla entre la primera y segunda parte, no es ni más ni menos que una version mejorada de la segunda. Escenarios en 3D perfectamente texturizados, multitud de opciones, modo *training*, *combos* de hasta 90 golpes, y una jugabilidad que supera con creces a la de su hermana recreativa, son las cualidades más notables de este juego cuyo fallo más tangible es la exclusión de las secuencias de vídeo.

DOC



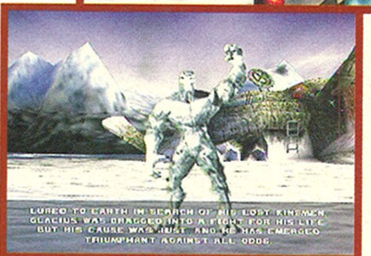




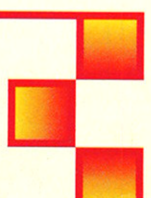






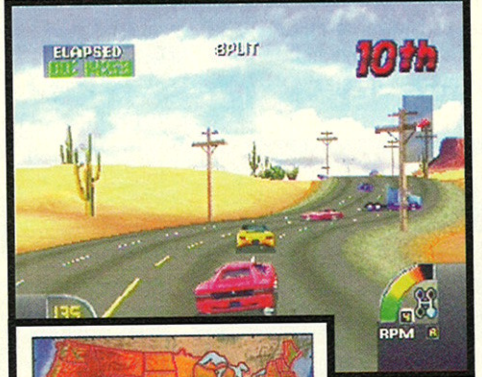






KILLER INSTINCT GOLD









64 MEGAS

NINTENDO 64

NINTENDO



Aquellos que logren completar con éxito todos los tramos de esta gran carrera americana, se verán obsequiados con un nuevo coche más potente y manejable.



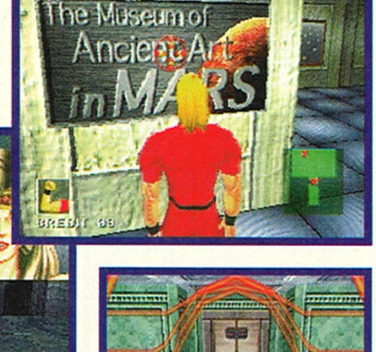




Antes de nada conviene aclarar que hemos incluido este juego americano en **JAPANMANIA** porque CRUIS´N USA acaba de salir en el mercado nipón, y por lo tanto es tema de interés para nosotros. Dicho esto, pasemos al asunto. Esta conversión para ***N64*** de la popular recreativa conserva, al 100 por 100, el espíritu y la jugabilidad de la máquina, pero, como es lógico, también se han realizado importantes cambios a nivel gráfico. Teóricamente la *Coin op* tenía la misma placa que ***Nintendo 64*** pero si miramos ambas versiones, ésta que aparece ahora es muy superior en gráficos, se mueve mucho más suavemente y es igual de rápida y de espectacular. Si visualmente es la recreativa potenciada, en materia de jugabilidad también parece haber ganado esta versión al contar, por ejemplo, con nuevos vehículos como un Jeep, además del fantástico autobús escolar y el veloz coche de policía. La estructura y mecánica de CRUIS'N USA son idénticas, pero sabemos que este juego guarda algunos secretos más. Ya os los desvelaremos en próximos números. **DE LUCAR**

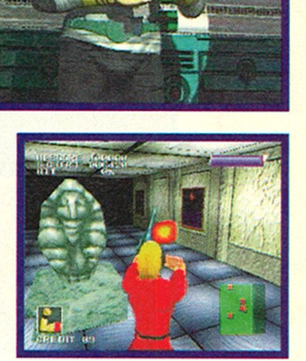
CRUIS'N USA

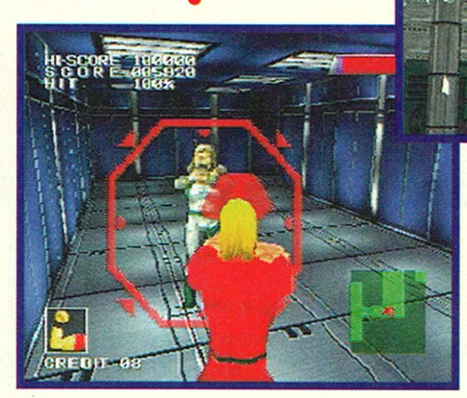
La profesión de Pirata Espacial nunca ha sido fácil. Hay que hacer frente a tareas tan desagradables como cachear a Simoneta "La tres seguidos". Alguien debe hacerlo.





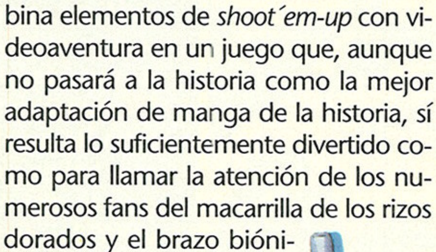
A la derecha observamos a **The Punisher** «La Puerca Gripos**a**» contagiando a otros miembros de la redacción. Su lema: si no puedes tumbarlos con gritos, tóseles.

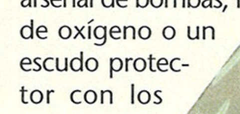




COBRA THE SHOOTING

Ya lo avanzábamos en las noticias del Nº2 de **JAPANMANIA**. La obra más conocida de **Buichi Terasawa** se estrena en 32 *bits*, más concretamente en ***PlayStation***. Con una perspectiva bastante parecida a la de FADE TO BLACK, **SPACE ADVENTURE COBRA THE SHOOTING** combina elementos de *shoot´em-up* con videoaventura en un juego que, aunque no pasará a la historia como la mejor adaptación de manga de la historia, sí resulta lo suficientemente divertido como para llamar la atención de los numerosos fans del macarrilla de los rizos dorados y el brazo biónico. Una *intro* realizada íntegramente con imágenes de síntesis, abre paso a un completo mundo de pasillos y estancias realizadas a base de polígonos y *texture mapping*, en el que Cobra se encontrará con Lady, Cristal Boy y otros conocidos personajes del manga original. Para facilitar la visión del juego, **Takara** ha incluido dos tipos de vista diferente. Una interior, tipo DOOM, y otra que permanece inalterablemente a espaldas del protagonista, siendo esta última modificable en altura por parte del jugador. Además del Psycho-Gun de su brazo, Cobra tiene a su disposición toda un arsenal de bombas, minas, minitanques de oxígeno o un escudo protector con los









MANGAZONE

Ya es la segunda ocasión que la «macarresca» creación de Buichi Terasawa visita estas páginas. El motivo es el reciente lanzamiento en tierras japonesas de un nuevo videojuego basado en sus aventuras. Un shoot'em-up con tintes de aventura que hará las delicias de los usuarios de PlayStation.

• por NEMESIS •

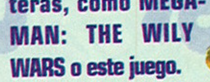
En un determinado punto del juego, toda la acción pasa a los mandos de un sofisticado helicóptero con el que Cobra deberá atravesar el futurista Chinchón del siglo XXIII.



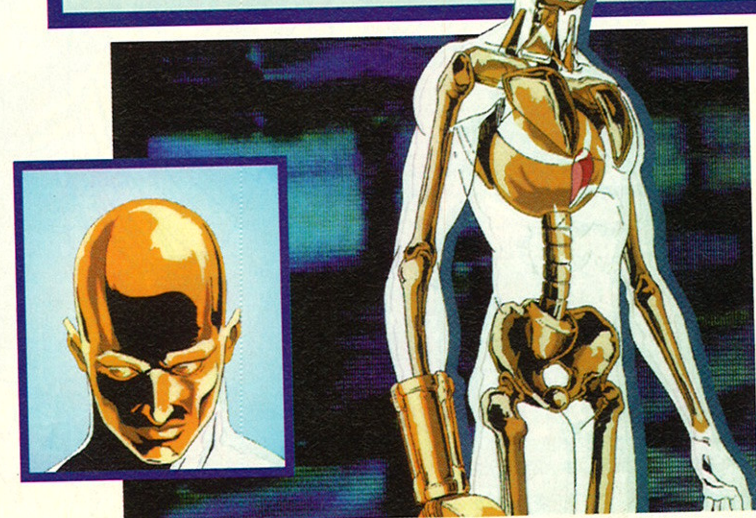
que hacer frente a los numerosos enemigos y trampas dispersas en cada fase. El uso de estos objetos, y la naturaleza de algunas fases como la submarina, orientan a **COBRA THE SHOOTING** hacia el universo de las videoaventuras, aunque eso sí, lo más importante en el juego sigue siendo apretar el gatillo. Y si lo hacemos antes que los contrarios, mucho mejor. El juego de **Takara** tiene pocas posibilidades de llegar a **Europa** (casi ninguna), pero no así en **Estados Unidos**, donde la obra de **Terasawa** es bastante popular, lo que podría suponer un inminente lanzamiento norteamericano de **COBRA**. Estaremos espectantes.



Y a que hablamos de Cobra, no podemos pasar la oportunidad de comentaros que la versión *Mega CD* del SPACE ADVENTURE COBRA II de *PC Engine Duo* (que ya comentamos en el Nº40) se encuentra a la venta en las tiendas de la cadena Mail Soft y a precio de absoluta ganga. Importado al mercado europeo por Virgin Interactive y producido por Hudson Soft, el juego ha sido rebautizado como THE SPACE ADVENTURE y es una de las mejores videoaventuras que pueden disfrutar los propietarios de *Mega CD*. Una vez más, Mail Soft se convierte en lugar obligatorio de peregrinaje de aquellos usuarios de *Mega Drive* y *Mega CD* en busca de títulos PAL que jamás han sido distribuidos dentro de nuestras fronteras, como MEGA-MAN: THE WILY WARS o este juego.







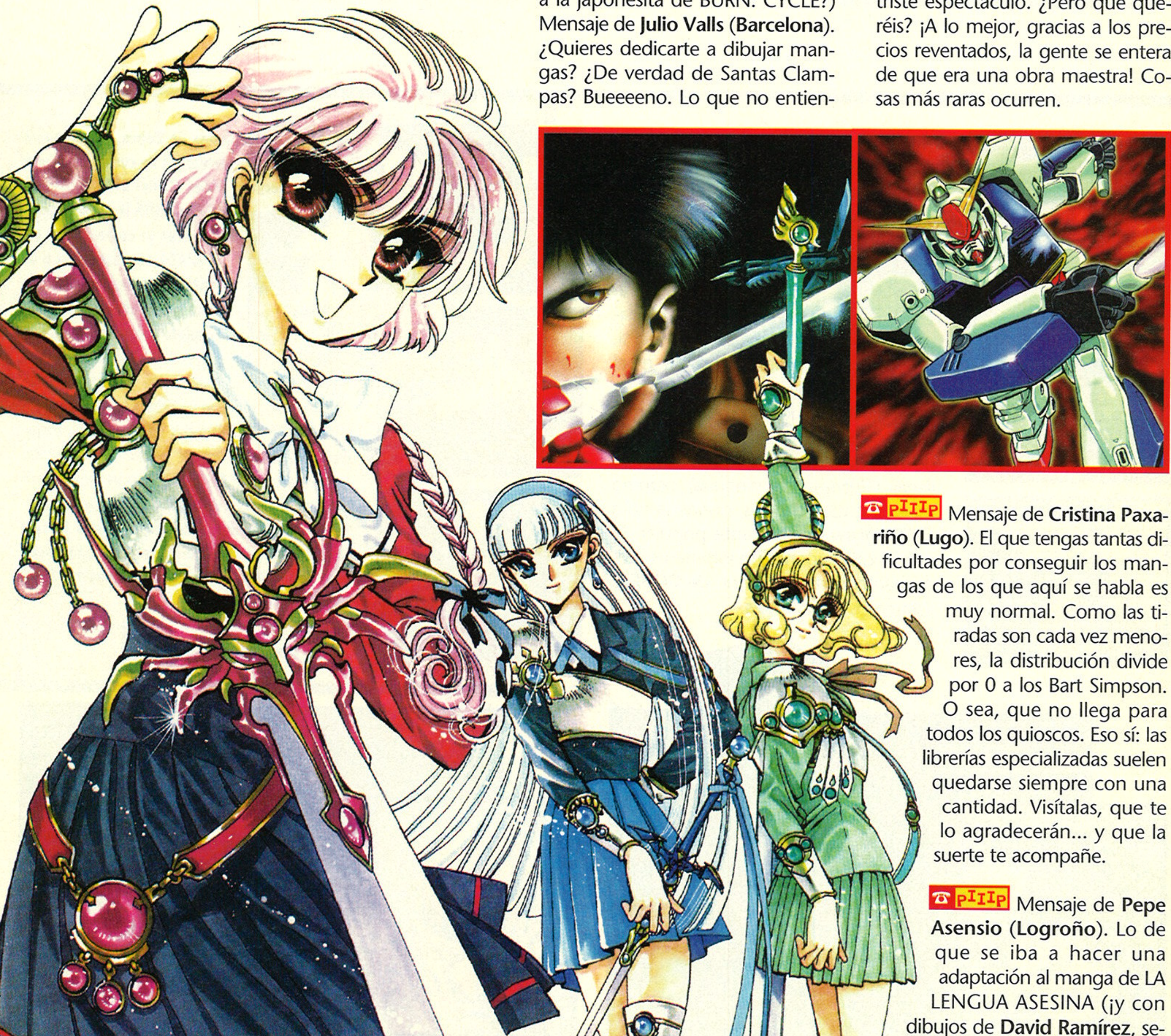
EL CONTESTADOR

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Carlos Ibarruri (Vizcaya)**. Esa serie que te ha venido a la cabeza en pleno ataque de locura quién sabe si permanente (lo de tu parálisis es cosa sabida), me trae buenos recuerdos. Recuerdos de cuando les enseñaba las partes bajas a las vecinas... de cuando lo hacía y aplaudían, quiero decir, porque ahora se esconden aterrorizadas por lo mazingeriano de mis dimensiones. Tienes razón: se llamaba LA FAMILIA MEZGA. Pero nada tiene que ver con **Miyazaki**, no sé de dónde has sacado eso. Era una serie po-la-ca. Si la encuentras en vídeo, alquila una avioneta con banderín y da vueltas por **Madrid**. ¡Juro que, como te vea, te hago bajar a pedradas y la compro!

PIIIP ¡PIPO! (¿Alguien recuerda a la japonesita de BURN: CYCLE?) Mensaje de **Julio Valls (Barcelona)**. ¿Quieres dedicarte a dibujar mangas? ¿De verdad de Santas Clampas? Bueeeeno. Lo que no entiendo es que, primero, quieras saber cuántos profesionales hay en **Japón**. ¡Un ser original como tú siempre será bienvenido! Verás: según el último recuento, hay 2.600 arrrrrtistas del pincel; aunque, según el COMIC CATALOGUE, sólo un 20% de ellos ejerce el oficio de forma continuada. Inténtalo, macho.

PIIIP Mensajes de **Jonathan Gómez (Madrid)**, **JuanJo Castillo (Madrid) y Lourdes Barba (Barcelona)**. Sí, ver la colección completa de GAMMA: EL HOMBRE DE HIERRO a dos duros en el **VIPS** es un triste espectáculo. ¿Pero qué queréis? ¡A lo mejor, gracias a los precios reventados, la gente se entera de que era una obra maestra! Cosas más raras ocurren.



PIIIP Mensaje de **Cristina Paxariño (Lugo)**. El que tengas tantas dificultades por conseguir los mangas de los que aquí se habla es muy normal. Como las tiradas son cada vez menores, la distribución divide por 0 a los Bart Simpson. O sea, que no llega para todos los quioscos. Eso sí: las librerías especializadas suelen quedarse siempre con una cantidad. Visítalas, que te lo agradecerán... y que la suerte te acompañe.

PIIIP Mensaje de **Pepe Asensio (Logroño)**. Lo de que se iba a hacer una adaptación al manga de LA LENGUA ASESINA (¡y con dibujos de **David Ramírez**, señor!) es un rumor malintencionado de dudosa procedencia.





el TINTIN de **Spielberg** o el SPIDERMAN de **James Cameron**. Venga dar largas, los tíos. Pero de las películas, nada de nada.

PIIIP Mensaje de **Sofía Ekman (Barcelona)**. El encontrarse con una mujer de casi 30 años aficionada como tú al manga, más que un milagro, es un buen síntoma. Y el que hayas descubierto el género gracias a que alguien se dejó en el metro un ejemplar de UNO ENTRE UN MILLÓN, me parece casi malévolo. ¿Habrá una conspiración pro-nipona bajo nuestro suelo? ¡El **CESID** debería ponerse a investigar ya!

PIIIP Mensaje de **Aida Bartolomé (Barcelona)**. Como tantos otros otakus (he contabilizado cerca de 20 este mes), se empeña en discutir sobre si EL CUERVO (¡Pressman asoma de nuevo su feo cabolo!) es manga o no es manga. Por partes. ¿Es **James O'Barr** japonés? ¿Tiene su historieta algo que ver con el ritmo narrativo de los mangakas? ¿Utiliza kanjis? ¿Publica en orden inverso? ¡Noooo! ¡Ah! Y lo de los **graffitis** de CIUDAD DE ANGELES no vale. No están en japonés, aunque un poco raritos, para ser sinceros, sí que son...

Desconfía de los fanzines, **Pepe**. Lo que ya es más cierto es que **Planeta-DeAgostini** planea ampliar su línea manga -por primera vez en mucho tiempo- gracias a las buenas ventas de los últimos lanzamientos (STRIKER, GUNDAM, AH! MI DIOSA, 3x3 OJOS...). Yo, que tú, iría ahorrando pasta.

PIIIP Mensaje de **Roberto Duc (Oviedo)**. Los yanquis siguen estando interesados en llevar los mangas al cine; sólo que no tanto como antes, tras el fracaso –comercial– de CRYING FREEMAN y EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE –en todos los sentidos–. Sin embargo, es sabido que el malandrín de **Edward Pressman** –produjo EL CUERVO– anda tras los derechos de DRAGON BALL. También es cierto, como tú mismo apuntas, que **Tim Burton** sigue trabajando en el guión de MAI. Lo malo es que pueden pasar años hasta que cualquiera de estos dos proyectos llegue a la pantalla grande; fíjate en lo que ha ocurrido con

AL APARATO: J. M. MONTANE

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

NEO-OTAKU

1. ¿En qué año fue producida TONARI NO TOTORO?
2. Nombra al autor de ASTRO BOY.
3. Completa el título: KAZE NO TANI NO...

OTAKU VULGARIS

1. ¿Cómo se llaman los fanzines en japonés?
2. ¿Quién es el autor de la primera HISTORIA DEL MANGA?
3. Nombra al guionista y al dibujante de ASHITA NO JÔ.

MEGA-OTAKU

1. Osamu Tezuka fundó en el año 1967 una revista especializada en manga para adultos. ¿Cuál fue su nombre?
2. ¿Qué es un «binibon»?
3. ¿Quién es el autor del manga experimental ITEMS OF THE ONNAKO?

Respuestas a las preguntas del mes anterior

NEO-OTAKU: 1: Yoshihito Usui. 2: 1994. 3: IKKOKU. OTAKU VULGARIS: 1: 1964. 2: Reiji Matsumoto. 3: Fujio Akatsuka. MEGA-OTAKU: 1: ORION. 2: 1968. 3: Carlos Ramos.



Disfrutar de un buen manga es algo así como limpiarse el bigote tras haber degustado una crema de cerezas al brandy **William Charlesberry**. Lo de compararlo con una experiencia más contundente -un combate pugilístico, la violación de una menor- se me antoja descortés, bruto y paleto. En una palabra: propio del insufrible presentador de ¡QUE APOSTAMOS! y no de un correcto fan de **Rumiko Takahashi**, con sus dos carreras (en las medias) y su colección de odas *grunge* de la aristocrática **Courtney Love**. Por eso no me gustan las obras teóricas que sobre el manga han sido publicadas hasta la fecha en castellano: MANGAVISION, del pirata **Trajano**... y esa guía del anime firmada por el fusilero **Riera**. Textos, como decía, brutos y paletos. Gracias a Dios, esos dos adjetivos no pueden aplicarse a un libro maravilloso que responde al nombre de EL FENOMENO MANGA (1.500 pesetas, 204 páginas), escrito por la agilísima mente, y cortés, de **Jacqueline Brendt**. La señora **Brendt**, alemana, de belleza aristocrática, es una experta en cultura japonesa que vive en **Kyôto** y ejerce como profesora auxiliar de sociología del arte en la Universidad de **Ritsumeikan**. En consecuencia, escribe previa documentación y constatación. ES UNA PROFESIONAL. Como tal, ha logrado abarcar en su estudio -un estudio muy superior al de **Shodt**, por ejemplo- la práctica totalidad de variantes del manga. Olvidaros,



Ahí está, de nuevo en los quioscos, AH! MI DIOSA. Planeta-De Agostini ha apostado por rescatar del olvido una gran serie, interrumpida tras la penosa desaparición de SHONEN MANGAZINE, la revista que la cobijaba.

Por el Profesor WANAMAKER





Hablando de obras maestras: ¿No es AH! MI DIOSA (275 pesetas, serie limitada), o AH! MEGAMISAMA si sois puristas como yo, lo más parecido a una? Sí, no cabe duda. **Planeta-DeAgostini** ha acertado al continuar esta serie, interrumpida en su día por la triste desaparición de la revista que la cobijaba, SHONEN MANGAZINE. Hay que admitir que en la entrega actual, **Kosuke Fujishima** aún no está a pleno rendimiento, pero no por ello encandila menos. Ni desmerece, claro, de lo que más tarde será el pináculo de su obra. AH! MI DIOSA contiene, a modo de aliño silvestre, algunos (buenos) textos teóricos escritos por **María Ferrer**, quien también lleva con pulso firme su página de correo, aunque su explicación sobre cómo acceder a los webs manga en **Internet**, aparecida en el segundo número, es por lo menos estúpida.

SAILOR MOON
LA PELÍCULA

pues, de leer reseñas sobre obras intrascendentes por el mero hecho de haber sido publicadas por un editor amigo, o traducidas al castellano por un colega al que se debe un favor, o prologadas por un teórico al que se quiere impresionar. En EL FENOMENO MANGA sólo hay mangas que han hecho historia en su propio país primero y en las colonias de la narrativa nipona después. ¿Una decisión inusual? Necesaria, diría yo.

Por si fuera poco, la calidad de las reproducciones de algunos mangas de los 40 resulta admirable, como admirables son las notas que se incluyen en cada capítulo y la bibliografía con que se cierra el

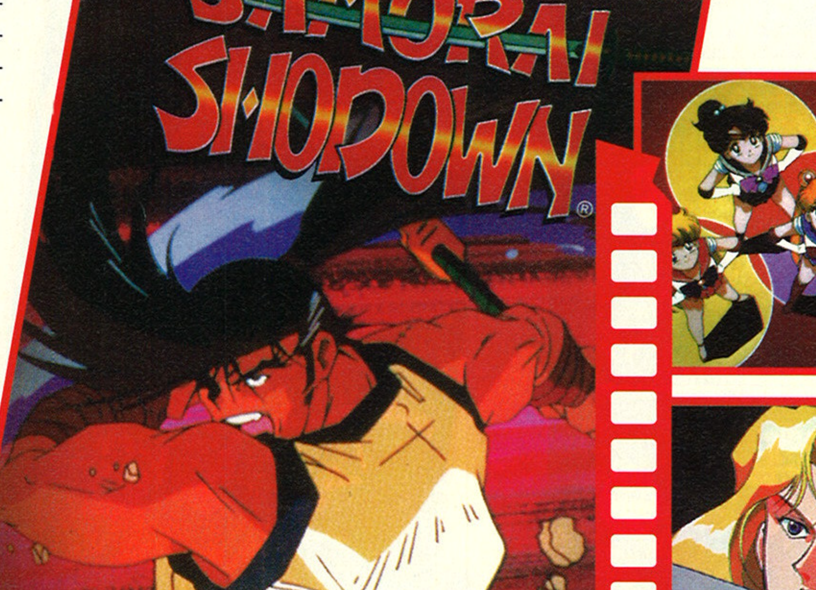
volumen. Hay que aplaudir, por tanto, la valentía de la editorial **Martínez Roca** a la hora de seleccionar una obra tan densa para su publicación, y ovacionar como es debido la sensible traducción de **J.A. Bravo**. Para terminar, os diré que EL FENOMENO DEL MANGA ocupa ya un lugar de honor en mi interminable colección, en la estantería número 24-A, entre el KAFKA ANOTADO de **Rafael J. Arístides** y LA IRLANDA DE JAMES JOYCE, de **Ronald Barrington**.

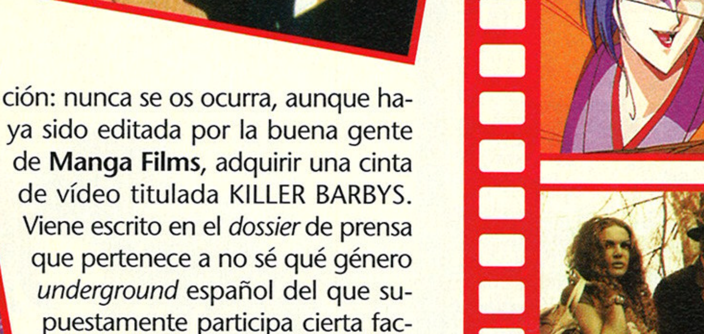
VIDEO DE ANIMACION

Entrando ya -como hacemos cada mes- en el territorio del anime, dos novedades son de obligada mención: SAILOR MOON, LA PELICULA (1.995 pesetas, 68 minutos) y SAMURAI SHODOWN (ídem). La primera cinta es una buena adaptación del universo creado por **Naoko Takeuchi**, a veces delirante, a veces tramposa, pero siempre divertida; la segunda película, basada en el popular videojuego de lucha, es simplemente correcta.

Y, como de todo tiene que haber en la viña del Señor, me despido con una contrarecomendación: nunca se os ocurra, aunque haya sido editada por la buena gente de **Manga Films**, adquirir una cinta de vídeo titulada KILLER BARBYS. Viene escrito en el *dossier* de prensa que pertenece a no sé qué género *underground* español del que supuestamente participa cierta facción otaku.

Personalmente espero que no sea así, y que este despropósito cinematográfico desenfocado, granuloso, impresentable, atroz y carente de toda gracia se llene de polvo en las estanterías de los establecimientos que hayan cometido el error de colocarlo en sus escaparates. Y es que **Santiago Segura**, últimamente, no da ni una en la diana. ¿Sabéis por qué? Porque nunca grita: ¡GOD SAVE HIRO HITO!... y así le va.













博信堀雄鳥坂田博信







"ANDE YO CALIENTE Y QUE SE RIAN DE MIS DIENTES"

Yayoi lo tiene muy claro y está dispuesta a hacer de sus defectos su mayor virtud. Así, a los que se entretienen en meterse con su punzante dentadura, Yayoi les dedica frasecillas con mucha mordiente, auténticas dentelladas a su amor propio que les hacen sonrojar. A quien le hinca el diente Yayoi no le quedan muchas ganas de bromear.



Mangaka Tribune

Checklist Mangaka



ACCIONES

- GOLPE MAURABO Nº 4
- MADARUKANA Nº 5
- PATADA TIPO KOBAKA Nº 7
- PATADA TIPO HYOHYO Nº 8



ALPHAS

- MERUBE Nº 4
- AYUNI Nº 4
- OH, ME! Nº 5
- SHIT! Nº 7
- DOMEKURA Nº 8



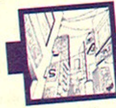
ARMAS

- BOOMDROIDE Nº 4
- METRALLETA DOBUYO Nº 8



CEREMONIAS

- TAIRO Nº 4
- BUBOBA Nº 5
- BUDOKEYO Nº 5
- DORAKUMO Nº 6
- DOMU-MARAKA Nº 7
- NANOKA Nº 7
- DOBA-DOBA Nº 7



CIUDADES

- BAEROKA Nº 4
- HYONURA Nº 5
- SUMOKU Nº 5
- KARABA Nº 6

- LABURA Nº 6
- KOUMUKU Nº 7
- WAMUNO Nº 7
- SOMAKU Nº 8
- TAMU Nº 8
- LAMANOKA Nº 8



CONSPIRACIONES

- MOBAKU Nº 4
- DUMORUBA Nº 7
- DOKERABE Nº 8
- GAROKE Nº 8



ESPIAS

- AHIOYO Nº 4
- WEMASAKE Nº 4
- NUMANUBO Nº 5
- RASTREADOR Nº 6
- GUMAKA Nº 8



GUARDIANES

- KUNEBE Nº 6
- BERUSU Nº 7
- BAKUTA Nº 8



LUGARES

- PUERTO HINEKAMU Nº 4
- MANSION GAMAKU Nº 5
- AEROPUERTO KOBEKURA Nº 5
- BOSQUE KUMAKE Nº 5
- ESTACION NUCLEAR POPARU Nº 5
- AEROPUERTO NIMOBE Nº 6
- MONTE MURAKU Nº 6
- MONTE GUMABARU Nº 6
- MONTE KEIUMU Nº 8



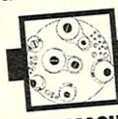
MUTANTES

- KEIKU BUBI Nº 4
- TEIKO SADAKA Nº 6
- HIDEAKI SAWAMURA Nº 7



OBJETOS

- JOYA BUMUKU Nº 5
- JOYA LAPUKO Nº 7
- JOYA DARKUMABARU Nº 7
- MOMAKUBU Nº 8



OBJETOS DEL OTRO LADO

- BERUMASHI Nº 5



ORACIONES

- DOBEBEYA-BO Nº 4
- KARUMUYA-BO Nº 5
- YUBUKEIKU-BO Nº 6
- KOBARUYASHU-BO Nº 8



PODERES

- MUMI Nº 4
- SUSU Nº 5
- MOBA Nº 6
- BOMU Nº 6
- WAWA Nº 7
- TAMO Nº 8



POLITICOS

- SRTA. KERAKA Nº 4
- HOKUNA Nº 6
- KONUBA Nº 6
- TISAKI Nº 6
- GORUKA Nº 7
- HOKUNA Nº 8
- WARAMU Nº 8



SOLDADOS

- DOMAKURA Nº 5
- MAKO Nº 6
- DOMEKURA Nº 7



VEHICULOS

- COCHE MANAKA Nº 4
- MOTO BALUKA Nº 4
- MOTO DOMORAKU Nº 7

Reglas aparecidas en JAPANMANIA Nº 4.
Números atrasados: llamar al (91) 586 31 79





Dedicado a todos aquellos que creen que los otakus somos unos analfabetos.

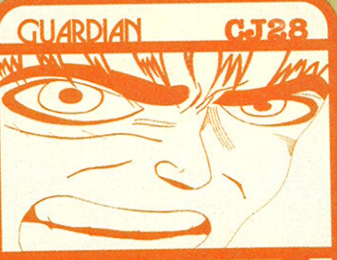




• YUMIHIRO •

"Que el gigante blanco Namhâte eructe cada vez que tú empieces a hablar; y que con su eructo se lleve la fuerza de tu pronunciación; y que nadie, nunca más, pueda volver a comprender lo que dices..."

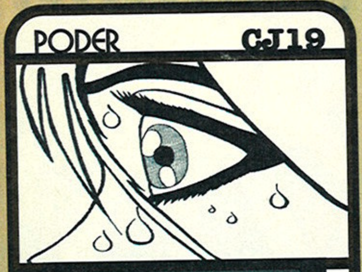




• MENORAKA •

Originario del mundo de presión P Nagano-Hilaka, tiene una capacidad pulmonar prodigiosa y una glándula pineal muy desarrollada. Gracias a estas cualidades, es capaz de resistir más de 72 horas de actividad ininterrumpida sin dar muestras de cansancio.

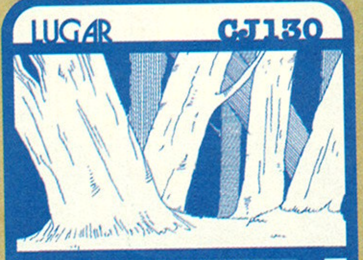




• GUGA •

Es de efectos fulminantes: una vez lanzado, las venas y arterias del enemigo empiezan a hincharse hasta que estalla el sistema vascular principal (el proceso no dura más de 9.8 segundos). La muerte es inevitable. La necrosis, precipitada y hermosa.





• BOSQUE PUMUMO •

Las raíces de sus árboles, bendecidas por el tecno-druida Obsh Hash, tienen poderes curativos y alucinógenos; tanto es así que suelen hervirse junto a pétalos de masaotsé y gungten-hian para intensificar tratamientos de luleptópodos.





• DAULAMU •

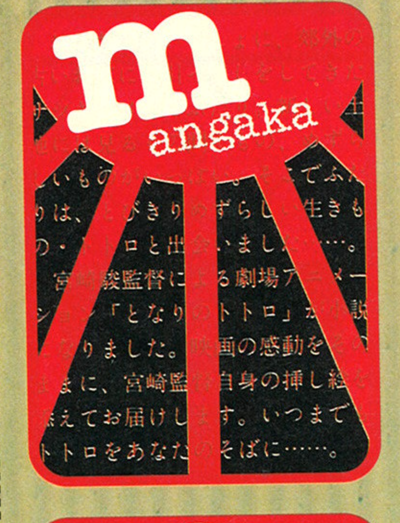
Gracias al sofisticado módulo de implantación testicular 31HB, cualquier intento de fornicación en el varón se salda con una erección eterna y fácilmente detectable por parte de la Policía Sexual. La ejecución –del miembro– es inmediata. La copulación, imposible.

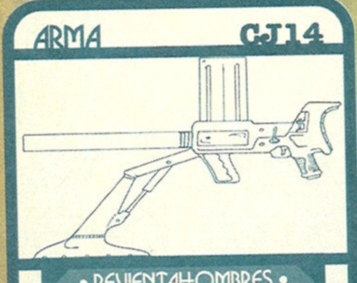




• SEDUCCION •

Es un arma sutil que, proyectada en las meninges pía madre y dura madre, vence a todo contrincante varón y heterosexual. Los pezones taladradores también cuentan.





• REVIENTAHOMBRES •

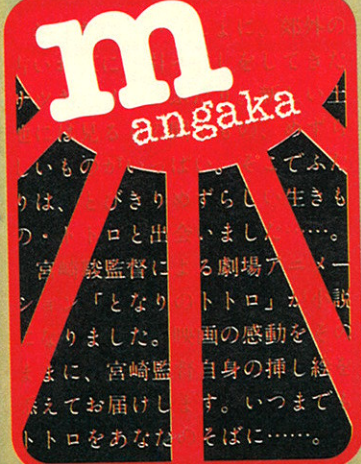
Sus proyectiles retráctiles y metamórficos OVK se implantan en la masa ósea del herido, de la que hacen astillas con sus mini-sierras mecánicas. La agonía es más larga de lo habitual; sus efectos en la moral de la compañía, terribles.





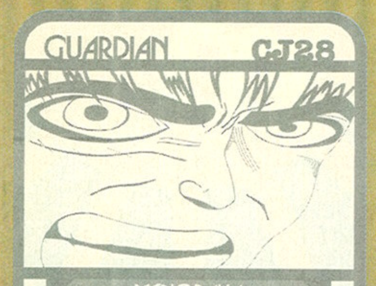
• YASUHIRO ANNO •

Los cambios genéticos sufridos por este individuo a raíz de su exposición a la pepita GQH le han convertido en un monstruo (por sus dimensiones) genital. Los políticos pudientes se benefician de sus atributos con frecuencia y una nada disimulada satisfacción.



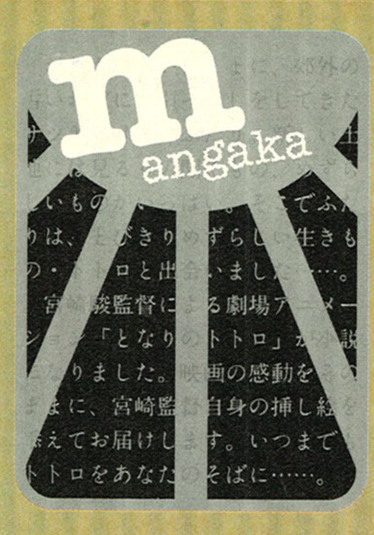
mangaka

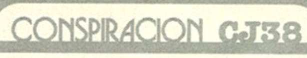
GUARDIAN CJ28



• MENORAKA •

Originario del mundo de presión P Nagano-Hilaka, tiene una capacidad pulmonar prodigiosa y una glándula pineal muy desarrollada. Gracias a estas cualidades, es capaz de resistir más de 72 horas de actividad ininterrumpida sin dar muestras de cansancio.





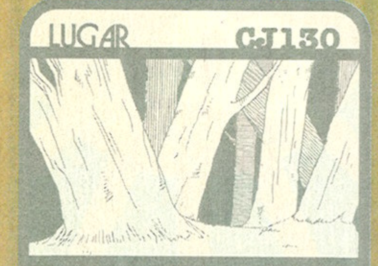


• YUMIHIRO •

"Que el gigante blanco Namhäte eructe cada vez que tú empieces a hablar; y que con su eructo se lleve la fuerza de tu pronunciación; y que nadie, nunca más, pueda volver a comprender lo que dices..."



LUGAR CJ130

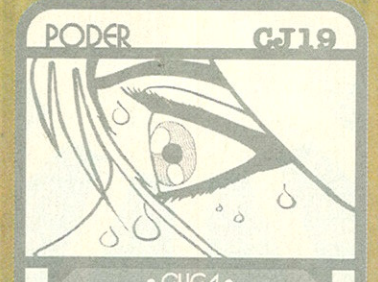


• BOSQUE PUMUMO •

Las raíces de sus árboles, bendecidas por el tecno-druida Obsh Hash, tienen poderes curativos y alucinógenos; tanto es así que suelen hervirse junto a pétalos de masaotsé y gungten-hian para intensificar tratamientos de luleptópodos.



PODER CJ19

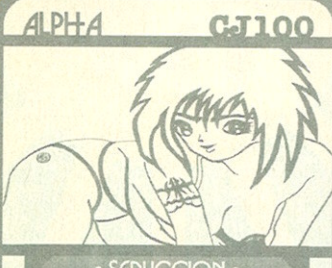


• GUGA •

Es de efectos fulminantes: una vez lanzado, las venas y arterias del enemigo empiezan a hincharse hasta que estalla el sistema vascular principal (el proceso no dura más de 9.8 segundos). La muerte es inevitable. La necrosis, precipitada y hermosa.

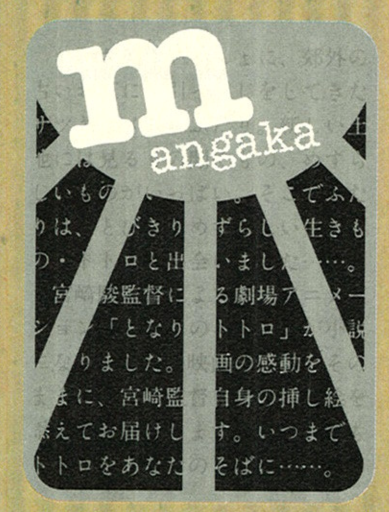


ALPHA CJ100

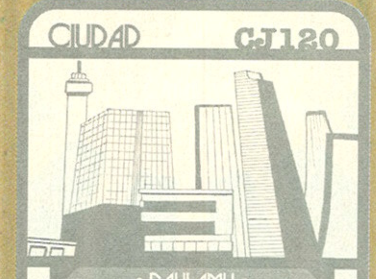


• SEDUCCION •

Es un arma sutil que, proyectada en las meninges pía madre y dura madre, vence a todo contrincante varón y heterosexual. Los pezones taladradores también cuentan.



CIUDAD CJ120



• DAULAMU •

Gracias al sofisticado módulo de implantación testicular 31HB, cualquier intento de fornicación en el varón se salda con una erección eterna y fácilmente detectable por parte de la Policía Sexual. La ejecución –del miembro– es inmediata. La copulación, imposible.



MUTANTE CJ15

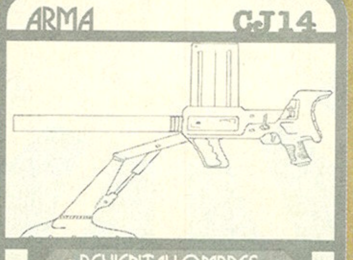


• YASUHIRO ANNO •

Los cambios genéticos sufridos por este individuo a raíz de su exposición a la pepita GQH le han convertido en un monstruo (por sus dimensiones) genital. Los políticos pudientes se benefician de sus atributos con frecuencia y una nada disimulada satisfacción.



ARMA CJ14

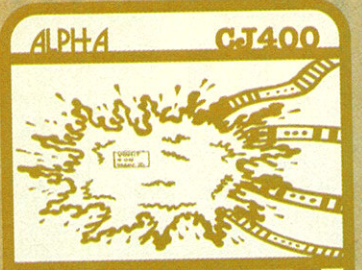


• REVIENTAHOMBRES •

Sus proyectiles retráctiles y metamórficos OVK se implantan en la masa ósea del herido, de la que hacen astillas con sus mini-sierras mecánicas. La agonía es más larga de lo habitual; sus efectos en la moral de la compañía, terribles.



ALPHA **CJ400**



• BOMBA DE VOMITOS •

Una de las armas más eficaces, porque la simple idea de morir ahogado en vómitos ya produce la parálisis total del adversario. Activada, arrasa hasta 5.000 kilómetros cuadrados con sus olas de ácidos gástricos, bilis y sangre coagulada.



LUGAR **CJ205**

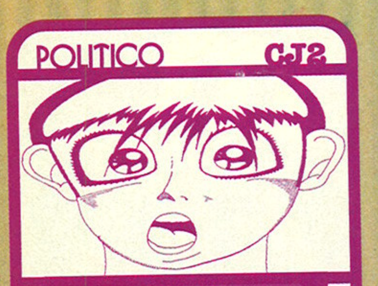


• TEATRO TUBBO •

Hogar de representaciones clásicas y montajes innovadores. Ocasionalmente, es utilizado para la celebración de los mítines de la Maraka y su pléyade de tecnófagos.



POLITICO **CJ2**



• MASAKO •

Adicto a la popularidad, e imprescindible en todas las fiestas sociales de la "prestige-class" de Haki, es un adicto a las cápsulas "calavera". Duerme en un ataúd, se alimenta de niños y nunca sale de día.

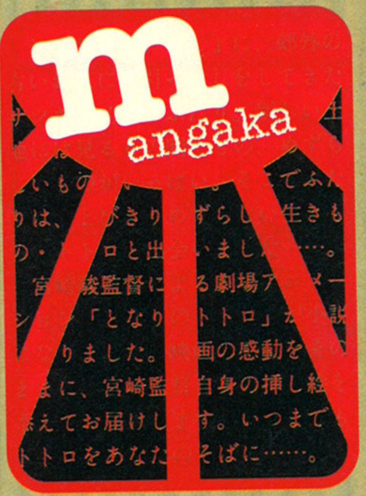


VEHICULO **CJ13**



• MOTO NAMUKA •

Convencional, dura, lenta de arranque, posee una gran capacidad de frenado y su diseño recuerda al de los bólidos de las viejas novelas de Bubarak Tahoreku. En la actualidad, es utilizadas por la banda callejera de los Harapientos Mutilados.



OBJETO DEL OTRO LADO **CJ13**



• MINOKABE •

Tiene la capacidad de vencer el sueño natural durante 72 horas. Inicialmente, fue utilizado para mejorar el rendimiento de soldados y guardianes; hoy en día, se ha convertido en la droga de moda entre las "fun-girls" y los "gigolós-muerte".

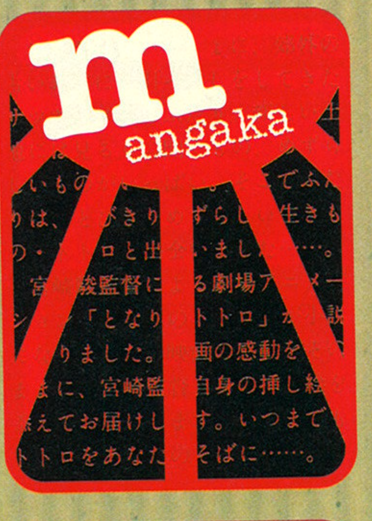


GUARDIAN **CJ24**



• BISO •

Frustrado, maníaco depresivo leve, con una clara tendencia a culpabilizar a los demás de sus propios fracasos, es uno de los más eficaces guardianes de Nuestro Señor Montané.



CONSPIRACION **CJ55**

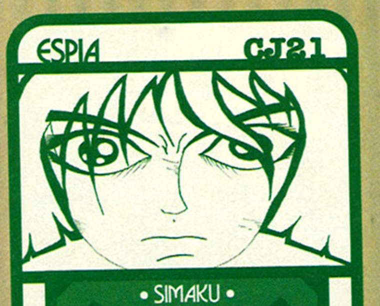


• DEBUYOKI •

"Que tus ojos se pudran si tus labios besan a un hombre o una mujer; y que de tu lengua surjan espinas si lames a un súcubo gestante..."



ESPIA **CJ21**



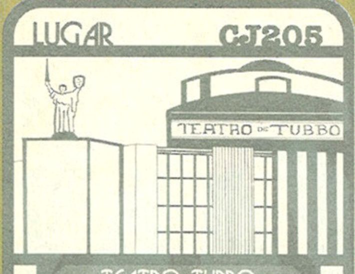
• SIMAKU •

Es un ser de inteligencia avanzada Haik3 en la escala de Rusher, capaz de fabricar los artilugios más sofisticados para uso de los agentes infiltrados. Siente debilidad por el reciclaje de todo tipo de materiales, con los que fabrica extrañas esculturas de multiconsciencia.



mangaka

LUGAR CJ205



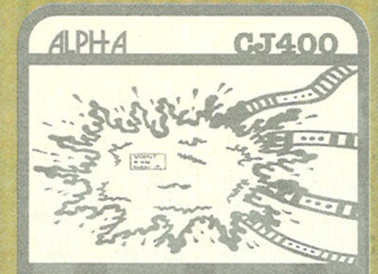


• TEATRO TUBBO •

Hogar de representaciones clásicas y montajes innovadores. Ocasionalmente, es utilizado para la celebración de los mítines de la Maraka y su pléyade de tecnófagos.

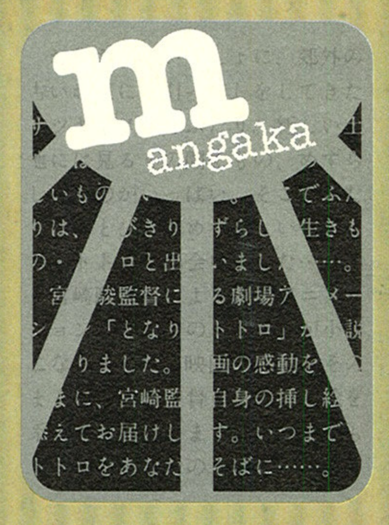


ALPHA CJ400

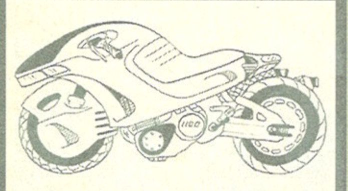


• BOMBA DE VOMITOS •

Una de las armas más eficaces, porque la simple idea de morir ahogado en vómitos ya produce la parálisis total del adversario. Activada, arrasa hasta 5.000 kilómetros cuadrados con sus olas de ácidos gástricos, bilis y sangre coagulada.

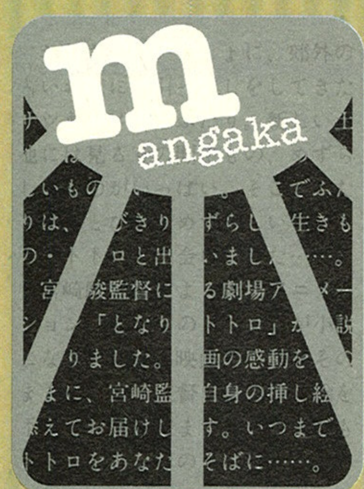


VEHICULO CJ3

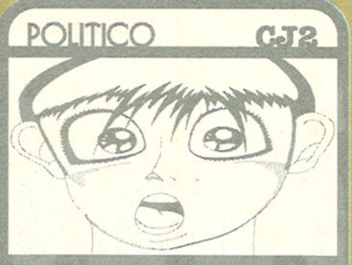


• MOTO NAMUKA •

Convencional, dura, lenta de arranque, posee una gran capacidad de frenado y su diseño recuerda al de los bólidos de las viejas novelas de Bubarak Tahoreku. En la actualidad, es utilizadas por la banda callejera de los Harapientos Mutilados.

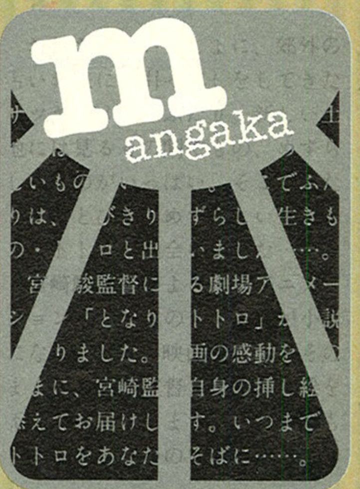


POLITICO CJ2



• MASAKO •

Adicto a la popularidad, e imprescindible en todas las fiestas sociales de la "prestige-class" de Haki, es un adicto a las cápsulas "calavera". Duerme en un ataúd, se alimenta de niños y nunca sale de día.

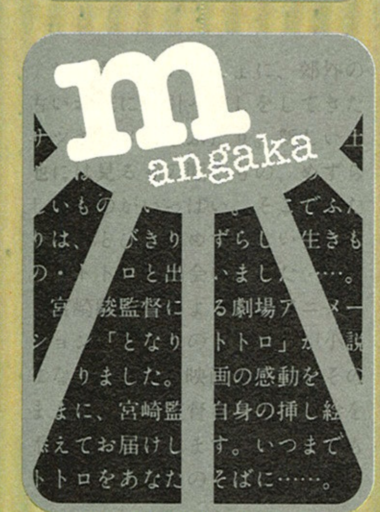


GUARDIAN CJ24

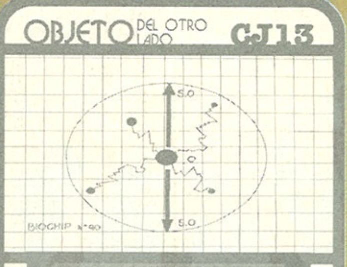


• BISO •

Frustrado, maníaco depresivo leve, con una clara tendencia a culpabilizar a los demás de sus propios fracasos, es uno de los más eficaces guardianes de Nuestro Señor Montané.

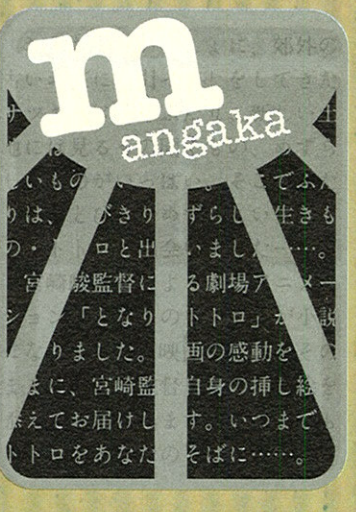


OBJETO DEL OTRO LADO CJ13

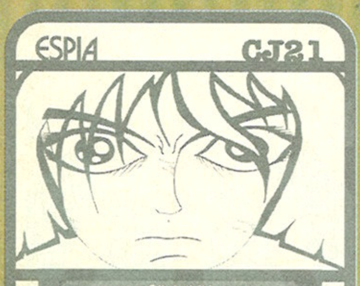


• MINOKABE •

Tiene la capacidad de vencer el sueño natural durante 72 horas. Inicialmente, fue utilizado para mejorar el rendimiento de soldados y guardianes; hoy en día, se ha convertido en la droga de moda entre las "fun-girls" y los "gigolósmuerte".



ESPIA CJ21

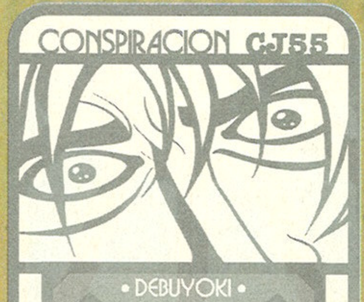


• SIMAKU •

Es un ser de inteligencia avanzada Haik3 en la escala de Rusher, capaz de fabricar los artilugios más sofisticados para uso de los agentes infiltrados. Siente debilidad por el reciclaje de todo tipo de materiales, con los que fabrica extrañas esculturas de multiconsciencia.

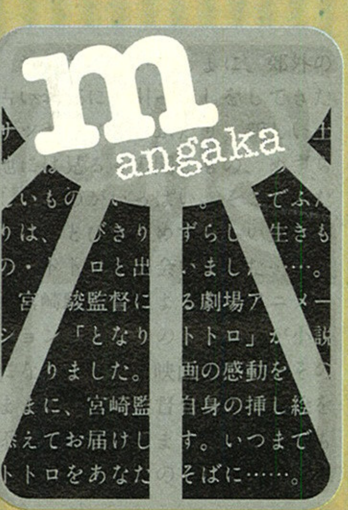


CONSPIRACION CJ55



• DEBUYOKI •

"Que tus ojos se pudran si tus labios besan a un hombre o una mujer; y que de tu lengua surjan espinas si lames a un súcubo gestante..."





YUNA MUTO

"DUERMO MENOS QUE THE SCOPE ENTRE SEMANA"

Aunque sus amigas de patio y celda le dicen que se equivoca, Yuna está segura que alguien le ha echado un mal de ojo. En lo que va de mes le han ocurrido tantos contratiempos y tantas calamidades nocturnas que apenas ha podido dormir unas horas. De momento no le ha pasado nada grave, pero no hay día en que no le ocurra alguna desgracia.

Pesadillas®

R.L.STINE

